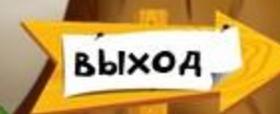


ПО СКАЗОЧНЫМ ТРОПИНКАМ!

Интерактивная игра
по лексической
теме «Овощи –
фрукты».





Чтобы помочь смелому рыцарю спасти прекрасную принцессу от дракона, ты должен отгадать, какая картинка из трех лишняя, (она не подходит к двум остальным).



Далее



Далее



Далее



Далее



Далее



Далее



Далее



Спасибо за
помощь!

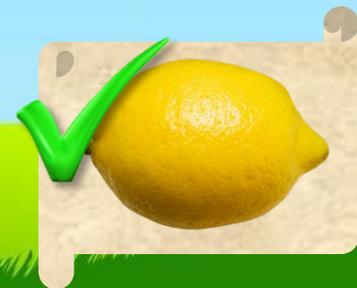
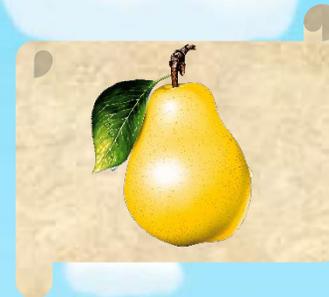
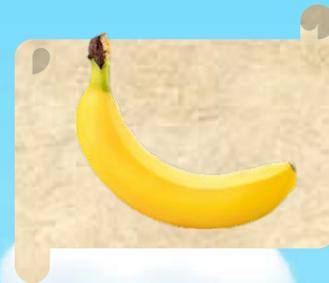
выбирать

Чтобы ворота замка открылись
и принцесса вышла к отважному
принцу, ты должен правильно
отгадать ее загадки.



дальше

Про что можно сказать: кислый, желтый, полезный?



Про что можно сказать: красное, сочное, сладкое?



Про что можно сказать: круглый, оранжевый, ароматный?



далее

Про что можно сказать: зеленый, длинный, свежий?



Далее

Про что можно сказать: фиолетовый, зрелый,
длинный?



далее

Про что можно сказать: круглая, черная,
горькая?

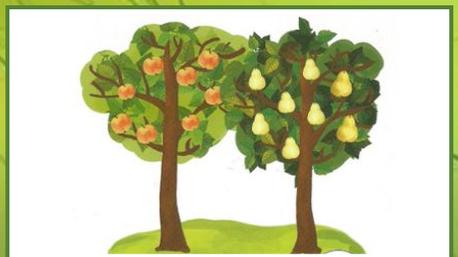




ВЫБИРАТЬ

Чтобы Илья – царевич попал стрелой в цель, определи верно, где овощ, а где фрукт. Сейчас перед тобой появится картинка. Если на ней нарисован фрукт – кликни на сад, если овощ – на огород.











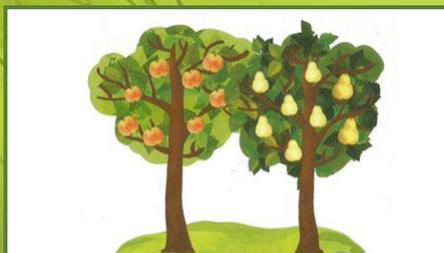














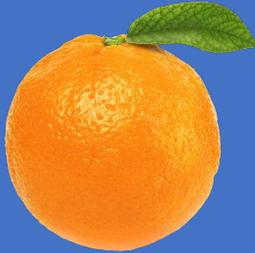
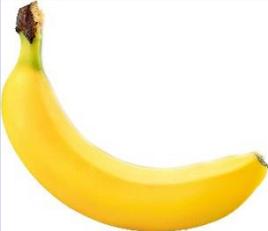
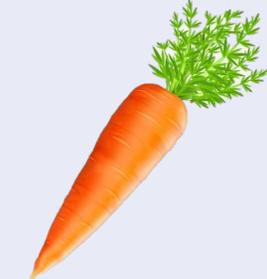




Гномик мечтает найти клад.
Помоги ему отыскать мешок
с золотыми монетами.
Проведи гнома по нужным
клеткам и назови картинки,
Которые на них нарисованы.









ВЫБИРАТЬ

До новых встреч!



Компьютерная игра «**По сказочным тропинкам**» предназначена для развития речи детей 5 – 7 лет на фронтальных и индивидуальных занятиях. Игра выполнена в программе Microsoft PowerPoint.

Цель игры: закрепить обобщающие понятия «Овощи», «Фрукты», продолжать учить различать по внешнему виду и называть овощи и фрукты.

Задачи:

- развивать грамматический строй речи;
- создавать возможность для обогащения словарного запаса;
- активизировать внимание и память детей;
- развивать мышление и воображение;
- формировать умение находить в огороде овощные культуры, в саду – фрукты;
- упражнять детей в ориентировке на экране, закреплять понятия право – лево, вверх – вниз

Послайдовое описание хода игры:

Презентация включает в себя 37 слайдов:

Слайд №1

Название ресурса, авторские данные. Переход к слайду № 2 осуществляется автоматически.

Слайд №2

Выбор героя: «Выбирай, к кому пойдешь в гости: к принцессе, Ивану-царевичу, дракону или гному? Последовательность выбора героев не имеет значения и зависит только от желания ребенка. Переход к последующим слайдам осуществляется по щелчку на названии героя. Также с этого слайда можно осуществить выход с презентации (кнопка «выход»), либо нажав на кнопку «правила» ознакомиться с правилами игры и с речевым материалом.

Слайды №3 – 10 Игра с драконом.

Игровая задача: чтобы помочь рыцарю спасти принцессу от дракона. Для этого нужно отгадать, какая картинка из трех лишняя, (она не подходит к двум остальным) и объяснить свой выбор. В случае неправильного ответа, дракон обжигает рыцаря огнем, если ответ верный, рыцарь поливает дракона водой. Переход к следующему слайду осуществляется щелчком по кнопке ДАЛЕЕ.

Речевой материал: груша, апельсин, шары; тыква, мяч, баклажан; персик, помидор, капуста; лимон, репа, яблоко; слива, баклажан, морковь; капуста, огурец, яблоко. Переход к слайду №2 с возможностью выбора следующего героя осуществляется щелчком по стрелке с надписью ВЫБИРАТЬ.

Слайды №11 – 18 Игра с принцессой.

Игровая задача: чтобы ворота замка открылись и принцесса вышла к принцу, нужно отгадать ее загадки. Если фрукт или овощ выбран правильно, ворота замка открываются и принцесса выходит к принцу. Для перехода к следующему слайду необходимо нажать на стрелку с надписью ДАЛЕЕ. Речевой материал: банан, груша, лимон; яблоко, персик, помидор; груша, апельсин, тыква; огурец, яблоко, капуста; слива, баклажан, кабачок; репа, лук, редька. Переход к слайду №2 с возможностью выбора следующего героя осуществляется щелчком по стрелке с надписью ВЫБИРАТЬ.

Слайды № 19 – 31 Игра с Иваном - царевичем.

Игровая задача: чтобы Иван попал стрелой в цель, нужно правильно определить, где овощ, а где фрукт. Если ребенок считает, что перед ним овощ, педагог нажимает на картинку огорода, если фрукт - на картинку с изображением сада. В случае правильного ответа стрела попадает в мишень, если ответ неверный – пролетает мимо. Переход к следующему слайду осуществляется щелчком по кнопке ДАЛЕЕ. Речевой материал: помидор, банан, огурец, репа, груша, баклажан, ананас, морковь, яблоко, апельсин, свекла, абрикос. Переход к слайду №2 с возможностью выбора следующего героя осуществляется щелчком по стрелке с надписью ВЫБИРАТЬ.

Слайды № 32 – 34 Игра с гномом.

Игровая задача: гном мечтает найти клад. Мы должны ему помочь. Педагог говорит, куда пойдет гном, а ребенок, какая картинка на данной клеточке нарисована. Движение гнома осуществляется в соответствии с надписями в верхней части слайда. В результате игры гном находит мешок с золотыми монетами. Переход к следующему слайду осуществляется щелчком по кнопке ДАЛЕЕ. Речевой материал: апельсин, персик, мандарин, ананас, абрикос, банан, лимон, яблоко, груша, манго, капуста, свекла, морковь, баклажан, тыква, огурец, лук, кабачок, помидор. Переход к слайду №2 с возможностью выбора следующего героя осуществляется щелчком по стрелке с надписью ВЫБИРАТЬ.

Слайды № 35 заключительный.

Слайды № 36 – 37 правила игры.